

ライフロング キンダーガーデン:

プロジェクト、パッション、ピア、そしてプレイを通してクリエイティビティを育てる

MIT メディアラボ ミッチ・レズニック

発行: MIT プレス

翻訳: 酒匂寛

第 6 章 クリエイティブ社会 より抜粋

100 の言葉

ここ数十年のうちに、工業社会から情報社会への移行について、多くのことが語られて来ました。人びとは今、天然資源ではなく情報を、経済と社会の原動力とみなしています。そうした情報は知識になったとき初めて役に立つのだから、現代は知識社会なのだと表現することを好む人たちもいます。

この本で私は、それらとはまた別の枠組みを主張して来ました: 創造的社会です。世界の変化のペースが加速し続けているので、人びとも常に変化して行く状況に適応する方法を学ばなければなりません。個人、地域社会、企業、そして国家全体の未来の成功は、創造的に考えて行動する能力の有無にかかっています。

創造的社会への移行は、必要性和機会の両方を私たちに与えます。まず、急速に変化する世界に対応できるように、若い人たちが創造的思考家として成長する手助けをすることが、すぐにでも必要です。それと同時に、私たちはこの移行を、社会のより人道的な価値観を促進する機会として利用することができます。若者たちが創造的社会で生きることを助ける最善の方法の 1 つは、彼らが自分の関心を追い求め、アイデアを探究し、自分の声で語る機会を確実に手にすることができるようにすることです。それは私がずっと待ち望んでいた価値観ですが、いまやその重要性はこれまでになく高まっているのです。

この機会を活用して、これらの価値を育むためには、社会のすべての人びと —— 親、教師、デザイナー、政策決定者、そして子供たち —— の力を集める必要があります。どうすればそれを実現できるのでしょうか？ 私がそのアイデアとインスピレーションを求めたのはイタリアの小都市レッジョ・エミリアです。ここには創造的社会の可能性を垣間見ることができる、幼稚園のネットワークが構築されているのです。

レッジョ・アプローチの中心には、子供の能力に対する深い敬意が据えられています。学校は、子供たちの探究と調査を支援し、結果を記録するようにデザインされています。レッジョの教室を訪れたとき、ある時には、レタスや他の野菜の微細構造を調べるために子供たちが使用していた、拡大鏡、顕微鏡、そしてウェブカムでテーブルが埋まっていました。別のテーブルには、子供たちが街の風景を描き、そしてその絵に基づいて模型を作るのに使われていて、信じられない程の量のクレヨン、マーカー、そして工作材料がありました。さらに別の教室では、子供たちは学校の隣の畑で見つかった虫を研究していて、彼らは虫について学んだことの長いリストを作っていました。

レッジョの教室では、子供たちや教師は常に自分たちの仕事を文書化し、全員が見ることができるように教室の壁に貼り出します。それは彼らが「学びを可視化する」と呼ぶプロセスの一部です。これらの文書はさまざまな目的を果たしています。子供たちには、自分の作業の振り返りを促します。また教師たちには、生徒たちが考えていることに対するより良い理解を提供します。そして親たちには、(教室を訪れた際に)彼らの子供たちが何をしているのかがわかる手段を提供するのです。親たちは、パートナーであると同時に協力者とみなされ、教育プロセスのすべての部分に参加するように呼びかけられます。

一部の文書は書籍の形で出版され、世界中の教師、親たち、そして研究者たちがレッジョの経験から学ぶことができます。例えば、ある本は子供たちによる影の探究を文書化しています。この本は子供たちが作り遊んでいる影の写真であふれています。異なる形の物体が、どんなに異なる形の影を落とすかを探究し、影たちが1日の中でどのように変化していくかを追っています。また、子供たちの描いた影の絵と、その影の働きに関する説明も含まれています。この本のタイトルは、1人の子供の発言からとられたとても楽しいものです: "Everything Has a Shadow, Except Ants" (アリさん以外には、皆影がある)。

しばしば、子供たちのチームは長期的な共同プロジェクトに取り組みます。例えば1999年にレッジョを初めて訪れたときには、1つの幼稚園のクラスが、学校から数ブロック離れた市内のオペラハウス用の、新しいカーテンをデザインするための1年間のプロジェクトに携わっていました。子供たちはオペラハウスで数週間を過ごし、その内部と外部を研究していました。彼らはカーテンのデザインに植物や昆虫を含めようと決めました。その理由の一部は、オペラハウス周辺の植物へ寄せられる関心と、当時公開されたばかりの映画である「バグズ・ライフ」への関心によるものでした。子供たちは教師たちと協力して、種子が植物にどのように変わるのか、イモムシがどのように蝶に変わるのかといった、変化と変態について探究しました。

子供たちは数百点に及ぶ植物や昆虫の図を作成し、それらをスキャンしてコンピューターに取り込み、図を操作して結合して、大きなコピーを作成しました。年末に向けて、子供たちは再びオペラハウスで数週間を過ごして、自分たちの絵をカーテンの上に描いて行きました。このプロジェクトは、レッジョの子供たちが、どのように地域社会の生活に積極的に関与しているかの例です。別のプロジェクトでは、子供たちがレッジョの公園のための、鳥用の泉を設計し作成しました。「子供たちは生まれたときから完全な市民なのです」と、レッジョで多くの教育イニシアチブを率いてきたカーラ・リナルディ(Carla Rinaldi)は言います。レッジョでは、街が子供を育てるだけでなく、子供たちも街を育てるのです。

ローリス・マラグッツィ(Loris Malaguzzi)は、1960年代から1990年代にかけてレッジョの学校で働き、レッジョ・アプローチの礎を築きました。マラグッツィの核となるアイデアの1つは、子供たちは世界を探究するためのたくさんの異なる方法を持ち、自分自身を表現するためのさまざまな手段を持つということです。彼の詩「The Hundred Languages」(100の言葉)の中で、マラグッツィは次のように書いています。

子供たちは
100の言葉
100の手
100の思い
100種類の考え
遊び、そして語り
を持っている

マラグッツィは、ほとんどの学校で見られる、子供たちの想像力と創造性を縛るやり方に批判的でした。

子供たちは
100の言葉を持つ
(そして その100倍もその100倍もそのまた100倍以上も)
しかし、その99は奪われている
学校と文化が
頭を体から隔てる
彼らは子供に伝える：
手を使わずに考えろ
頭を使わずに行え
話すことなく耳を傾けろ

楽しむこと無く理解しろ
愛することと喜ぶことは
イースターとクリスマスだけにとっておけ

マラグッツィは主に、保育園や幼稚園の子供たちのためにアイデア生み出しましたが、レッジョ・アプローチはあらゆる年齢の学習者たちに有効なのです。私たちは、何処でも、誰に対しても 100(それ以上)の言葉を支援する必要があるのです。

こうしたアイデアを実践するのは容易なことではありません。進歩主義教育運動のパイオニアであるジョン・デューイ(John Dewey)は、彼のアプローチについて「単純だが簡単ではない」と書いています。つまり、デューイの考えは、表現することは比較的容易でしたが、実践することは難しかったのです。これはレッジョ・アプローチに対しても当てはまりますし、創造的学習の 4 つの P にもまた当てはまるものなのです。

創造的社会への道は平坦でも真っ直ぐでもありません。私たちは多くの人びとと、多くのやり方で関わる必要があります。以下の 3 つのセクションでは、創造的社会へと向かう運動を、学習者として、親として、教師として、デザイナーとして、そして開発者として、支援したり参加したりするためのヒントを提供します。

親たちと教師たちのための 10 のヒント

一般に見られる誤解は、子供たちの創造性を伸ばす最善の方法は、単に子供たちの邪魔をしないようにして、子供たちの思うままにさせることだ、というものです。子供たちが生まれながらの好奇心と探究心を持っていることは事実ですが、その創造力を育み、その可能性を最大限に発揮できるようにするためには支援が必要です。

子どもの発達を支援するためには、常にバランスをとることが要求されます。どの程度型を与えるべきか、どの程度自由であるべきか、介入するのはいつか、一歩退いて見守るのはいつか、いつ見せて、いつ聞かせ、いつ尋ね、いつ聴くのか。

このセクションをまとめるにあたり、私は親たちや教師たちのためのヒントと一緒に組み合わせることにしました。家に居ても学校に居ても、創造性を養うための核心となる課題は同じだと考えているからです。重要な挑戦は、子供たちに対して如何に「創造性を教えるか」ではなく、子供たちに対して、いかに「創造性が根を張り、成長し、豊かに実る肥沃な環境を作り出すか」なのです。

私はこのセクションを(第1章に示した)クリエイティブ・ラーニング・スパイラルの5つの要素——発想、創作、遊び、共有、振り返り——を軸に組み立てます。私がここで提案するのは、子供たちがやりたいことを発想し、道具や材料で遊びながらプロジェクトで創作し、アイデアと作品を皆と共有し、それぞれの経験を振り返ることを支援する戦略です。

5つの要素それぞれに対して2つのヒントを提案します。合計で10個のヒントとなります。もちろん、これらの10個のヒントは、子供たちの創造性を育成するために、尋ねたり実践したりするもののほんの一部に過ぎません。それらを代表的な例題として眺めて、是非自分自身のヒントを見つけてください。

1. 発想: アイデアを喚起する例を見せる

空白のページ、空白のキャンバス、そして空白の画面が、威圧的なときもあります。これに対して、例の集まりは発想を喚起する役に立つかも知れません。私たちがScratch ワークショップを主催するときには、いつでも例となるプロジェクトを初めに見せています。こうすることで、何ができるのかの感触を与え(触発的プロジェクト)、どこから手をつければ良いかのアイデアを提供します(開始用プロジェクト)。私たちは多様なプロジェクトを紹介します。これはワークショップ参加者たちの興味や情熱と繋がることを願ってのことです。もちろん、子どもたちが、目にした例を単純に模倣したりコピーしたりするリスクもあります。それは手始めとしてはOKですが、あくまでも手始めとしてだけです。例を改造したり修正したりするように促してください。自分自身の声を追加したり、個人的な味付けを追加したりするように助言してみましょう。彼らは何を異なるやり方で行うでしょう?どのように自分のスタイルを追加したり、自分の関心につないだりすることができるでしょうか?対象を、どのように自分のものに仕立てて行くことができるでしょうか?

2. 発想: つつき回すことを推奨する

ほとんどの人たちは、発想とは頭の中で起こっているものだと思い込んでいますが、両手も同様に重要なのです。子供たちがプロジェクトのアイデアを生み出すのを助けるために、私たちはしばしば彼らが材料をつつき回すことを奨励しています。子供たちがLEGOブロックで遊んだり、工作材料をいじくり回したりするうちに、新しいアイデアが浮かび上がってきます。特に目的もなく始まったアクティビティが、長いプロジェクトの幕開けとなります。時々私たちは、子供たちが始めやすいように、ミニハンズオンアクティビティを行います。たとえば、子供たちにいくつかのLEGOブロックを組み合わせ、その成果物を友達に渡して相手に少し付け加えて貰い、それをお互いに行ったり

来たり繰り返すように促してみたりします。数回繰り返せば、大抵子供たちは、作りた
いものの新しいアイデアを思い付きます。

3. 創作:幅広い種類の材料を提供する

子供たちは、身の回りの世界にある玩具、道具、そして材料に深く影響を受けます。
子供たちが創造的なアクティビティに取り組めるようにするには、絵を描き、構造を作
り、工作するための幅広く多様な材料が用意されているようにしましょう。ロボットキッ
トや 3D プリンターのような新技術は、子供たちの創作の範囲を広げることができます
が、伝統的な材料も見落とさないようにしましょう。あるとき、とあるコンピュータークラ
ブハウスのコーディネーターが、彼女が面倒をみていたメンバーたちが、何の先進的
技術も使わずに「ナイロン、新聞紙、そして鳥の餌」で人形を作ったと、戸惑いながら
報告してきたことがありました。しかし私は彼らのプロジェクトを素晴らしいものだと考
えていたのです。異なる材料は、異なるものに適しています。LEGO ブロックやアイス
キャンディの棒は構造を作るのに適していて、フェルトや布は外装を作るのに適して
います。そして Scratch は動いたりインタラクションしたりするものを作るのに適して
いるのです。またペンやマーカーは絵を描くのに適していて、グルーガンとダクトテー
プは物と物をまとめるのに適しています。マテリアルの多様性が大きいほど、創造的
なプロジェクトが生まれるチャンスが増えるのです。

4. 創作:あらゆる種類の作り方を受け入れる

それぞれの子供達は、それぞれ異なる種類の創作に興味があります。LEGO ブロッ
クで家や城を作るのが楽しい子供たちもいます。Scratch でゲームやアニメーション
制作を楽しむ子供たちもいます。アクセサリ作りや石鹼箱のレースカー作り、デザ
ート作り —— あるいはミニチュアゴルフコース作りを楽しむ子供たちもいます。詩や
短編小説を書くことも、もちろん創作です。子供たちは、これらの活動のすべてを通じ
て、創造的デザインプロセスを学ぶことができます。子どもたちが、自ら共鳴でき
る種類の創作を見つけることができるように支援しましょう。さらに望ましいのは:子供
たちが様々な種類の作りに参加するように促すことです。そうすれば、彼らは創造的
デザインプロセスの、さらに深い理解を得ることになるでしょう。

5. 遊び:作品そのものではなくプロセスを強調する

この本を通して、私はものを作ることの重要性を強調してきました。実際、最高の学
習体験は、人が積極的にもの作りを行っているときに得ることができます。しかしそれ
は、私たちが全ての注意を、作品そのものに注がなければならないということは意味

していません。より重要なのは、もの作りが行われたプロセスなのです。子供たちがプロジェクトに取り組むときには、最終作品だけではなく、そのプロセスにも注目してください。子供たちに、彼らの戦略とインスピレーションの源について尋ねてみてください。成功した実験と同様に、失敗した実験も褒め称えることで、実験そのものを奨励してください。子供たちのために、皆で中間成果物を眺めて、次に何を何故やろうとしているかを議論できる時間を作りましょう。

6. 遊び: プロジェクトの時間はたっぷり

子供たちが創造的なプロジェクトに取り組むには時間がかかります。特に(私たちが望むように)、彼らが絶えずティンカリングを行い、実験し、新しいアイデアを探究しているときには。プロジェクトを標準的な授業時間である 50 分と限ろうとしたり、あるいは 1 週間の中で何回かの 50 分を行ったりすることで済ませようとするので、プロジェクトに取り組むという全体のアイデアが損なわれます。そうした制限は、リスクを取ることや実験を行うことを嫌い、割り当てられた時間内に効率的に「正しい」答を得ることを優先するものなのです。徐々に変化させるためには、プロジェクトの期間を 2 倍にしましょう。より劇的な変化を起こすなら、数日間、あるいは数週間(場合によっては数ヶ月)を割り当てて、生徒たちが学校でプロジェクト以外のことを何もやらなくても良いようにしてみましょう。その一方では、子供たちがプロジェクトに大きな時間を割り当てることができる、放課後プログラムやコミュニティセンターをサポートしましょう。

7. 共有: マッチメイカーの役割を果たす

多くの子どもたちは、アイデアを共有したり、プロジェクトで協力したりしたいと思っていますが、どうしたらよいか分かりません。あなたは、マッチメイカーの役割を果たして、子供たちが物理的な世界であろうとオンラインの世界であろうと、一緒に働ける他の子供を見つける手伝いをすることができます。コンピュータークラブハウスでは、スタッフとメンターたちは多くの時間を費やして、クラブハウスのメンバー同士をつなげようとしています。ときには、似たような関心を持つメンバーたち —— 例えば日本のマンガや、3D モデリングに対する関心を持つメンバーたちを引き合わせたりします。また別のときには、お互いに補完しあえる関心を持つメンバーどうしを引き合わせたりもします —— たとえば、アートに興味を持つメンバーとロボットに興味を持つメンバーを引き合わせて、インタラクティブな立体アートの作成で協力させることなどです。Scratch のオンラインコミュニティで私たちは、スクラッチャーたちが協力できる相手を見つけることができるように、そして効率的にコラボレーションできるための戦略を学ぶことができるように、1 ヶ月に及ぶコラボキャンプを主催しています。

8. 共有: コラボレーターとして参加する

親たちやメンターたちは、ときに子供たちの創造的プロジェクトに深く関わりすぎる場合があります。たとえば何をすべきかを子供たちに指示したり、どのように修正すればよいかを見せるためにキーボードを横取りしたりするのです。一方では全く関わらない親たちやメンターたちもいます。この両者の態度の間に、大人たちと子供たちが、プロジェクトで真のコラボレーションを実現できるスイートスポットがあるのです。双方が協力して働くことに全力を尽くせば、誰もが多くのものを得ることができるのです。リカロス・ローク(Ricarose Roque)の主催するファミリー・クリエイティブ・ラーニング・イニシアチブ(Family Creative Learning Initiative)がその素晴らしい例です。そこでは親たちと子供たちが、地元のコミュニティセンターで 5 回に渡って一緒にプロジェクトを行います。この経験が終わる頃には、親たちと子供たちはお互いの能力に対して新たな敬意を抱くようになり、関係が強化されるのです。

9. 振り返り: (本物の)質問をする

子供たちがプロジェクトに没頭するのは素晴らしいことですが、何が起きているのかを振り返るために、一歩退いて眺めることも重要です。子供たちにプロジェクトについての質問をすることで、子供たちの振り返りを促すことができます。私はしばしば「このプロジェクトのアイデアはどうやって思いついたのですか？」という質問から始めます。これは本物の質問です: 私はそれを本当に知りたいのです! この質問は、何が彼らを動機付け、触発したのかに対する振り返りを促します。もう 1 つの私のお気に入りの質問は「一番驚いたことは何でしたか？」というものです。この質問は、彼らを単なるプロジェクトの説明から遠ざけ、その体験を振り返る方向へと押しやります。もしプロジェクトに何か問題が生じた場合には、私はしばしば「あなたはそれで何をしたかったのですか？」と尋ねます。彼らはやろうとしていたことを説明する中で、私からは特に追加の質問がなくても、しばしば間違った場所に自分で気が付きます。

10. 振り返り: あなた自身の振り返りを共有する

ほとんどの親たちと教師たちは、自分の思考プロセスについて子供たちと話し合うことには消極的です。おそらく彼らは、時には混乱することもあることや、考えに自身が持てないこともあることを子供たちに見せたくないのでしょう。しかし、あなた自身の思考プロセスについて子供たちと話すことは、あなたが子供たちに与えることのできる最高の贈り物なのです。子供たちにとって、思考することは全ての人びとにとって—子供たちだけでなく大人たちにとっても——大変なことなのだということを知ることが大切です。そして、子供たちにとって、あなたがプロジェクトに取り組み、問題を考え

ていく際の戦略を聞くことは、大変有益なのです。あなたの振り返りを聞くことで、子供たちは自分自身の思考に対する振り返りに、よりオープンになります。そしてそれをどのように行うべきかの、より良いモデルを身に付けるのです。あなたが出会う子供たちを「創造的思考の弟子」と考えてみてください；あなたが創造的思考のやりかたを見せ、子供たちと語り合うことによって、子供たちが創造的思考家になる手伝いをすることになるのです。

スパイラルを続ける

もちろん、クリエイティブ・ラーニング・スパイラルは、1回きりの、発想、創作、遊び、共有、そして振り返りのサイクルで終了するわけではありません。子供たちはこのプロセスを進めるにつれて、新しいアイデアを得て、次のスパイラル —— 発想、創作、遊び、共有、そして振り返りのサイクル —— を繰り返します。スパイラルが繰り返されるたびに、子供たちの創造的学習を支援する新たなチャンスが生まれるのです。

●邦訳について

ここまでの日本語訳は、『Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers, and Play』の邦訳本のために酒匂寛氏が翻訳したものを、同氏のご厚意によって提供しています。この翻訳は校正前のものであり、邦訳本に収録されるものとは異なる場合があります。また、適宜更新される可能性があります。コース以外の目的でのコピーや再配布はご遠慮ください。

●邦訳本の予約購入について

書籍『Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers, and Play』の邦訳は、2018年春に日本で発売予定です。以下からご予約いただけます。

<https://www.amazon.co.jp/dp/4822255557/>

※ ここから先は、コース開講期間限定公開のボランティアによる翻訳です。コース以外の目的でのコピーや再配布はご遠慮ください。

生涯幼稚園への道

何年か前に、メディアラボの同僚が幼稚園にいる彼の娘リリーについてメールをくれました。「リリーのクラスメイトが発達上の問題で幼稚園をもう一度やるそうです」と彼女は書きました。「リリーはある日家に帰って来て『デイジーは幼稚園を去年もやったのに今年もまたやって、全部で二年間もやるんだよ！私も幼稚園もう一回やりたい！』というんです。」

リリーの幼稚園を去りたくない気持ちはよくわかります。彼女が学校に移っていくと、もしかしたら同じようなクリエイティブな探索や表現の機会は持てないかもしれません。でもそうある必要はありません。この本で私は、リリーのような子どもが、クリエイティブな学習体験を一生通して体験できるよう、幼稚園のアプローチを引き伸ばす様々な理由と方法を紹介してきました。

もちろん、幼稚園のアプローチを引き伸ばすことは簡単ではありません。教育システムは頑固に変化に抵抗してきました。過去100年の間、農業や医療、製造業の領域は新しいテクノロジーと科学の前進によって根本的に変化を遂げました。教育はそうでもありません。新しいテクノロジーが学校に流れ込んでいっているのに、多くの学校の軸となる構造や方法にはほぼ変化がなく、工業社会に必要性和プロセスに沿った、工場の組み立てラインのような考えかた未だとどまったままです。

クリエイティブ社会の必要性に応えるため、私たちは教育システムの中にある、構造的な障壁を壊す必要があります。私たちは生徒たちが科学、芸術、工学そしてデザインを混ぜ合わせたプロジェクトに取り組む機会を作ること、分野間の障壁を壊す必要があります。また、全ての年齢の人たちがお互いから学べる様にするすることで、年齢の障壁を壊す必要があります。そして、学校や、コミュニティセンターや家をつなぐことで、場所と場所の障壁を壊す必要があります。さらに、プロジェクトを学校の授業時間やカリキュラムの中に詰め込むのではなく、子どもたちが興味のあるプロジェクトに何週間も何ヶ月も何年もかけて取り組めるようにすることで、時間という障壁を壊す必要があります。

これらの構造的な障壁を壊すのは難しいことです。人々の教育と学習に対する考えかたを変える事が必要になってきます。人々は教育を情報や教を小さなサイズにして教えるための方法としてではなく、子どもたちをクリエイティブな思考者として育てるのを助ける方法として捉え直す必要があります。

クリエイティブ社会への転換について考える時、私は自分を短期の悲観主義者で、長期の楽観主義者だと思っています。私が短期の悲観主義者なのは、私は構造的な障壁を壊すことも、人々の考えかたを変えることも、とても難しいことであることは知っているからです。これらの変化は一晚では起こりません。同時に、私は長期の楽観者でもあります。生涯幼稚園の事例を強くする長期の傾向があります。変化のスピードが速くなるにつれて、クリエイティブ思考の必要性はもっと明らかになってくるでしょう。やがて、もっと多くの人たちが子どもたちのクリエイティブな能力を育むことを助ける大切さに気づき、教育の目標に対する新しい合意が形成されてくるでしょう。

世界中で、望みのある兆候が見えてきています。より多くの学校や、博物館、図書館、そしてコミュニティセンターが、子どもたちに作ったり実験をしたり探求をしたりする機会を提供するようになってきました。さらに、よりたくさんの方々の保護者や先生、政策立案者たちが伝統的な学習と教育へのアプローチの足りない所を認識し、早く変化する社会での人生に子どもたちを備えるためのよりよい方法を探し始めています。

私の長期的な楽観主義は子どもたちそのものにも起因しています。子どもたちは、スクラッチやコンピュータ・クラブハウスのようなコミュニティに参加することを通して、作ることの可能性や楽しみについて体験し、変化のためのカタリスト(触媒)になります。彼らは学校の教室が受け身的であることに憤りを感じ、昔のやり方で物ごとをやることを受け入れられなくなってくるでしょう。これらの子どもたちが大きくなりながら変化を後押しし続けることになるのです。

これは長い道のりの始まりでしかありません。生涯幼稚園への道のりは長く曲がりくねっています。たくさんの方々の人たちの何年ものいろいろな場所での働きかけを必要とするでしょう。私たちは、子どもたちをクリエイティブ学習のアクティビティに参加させるために、よりよいテクノロジー、アクティビティ、そして方法を生み出す必要があります。また、子どもたちがクリエイティブなプロジェクトに取り組み、クリエイティブな能力を伸ばせるような場所が必要です。さらに、プロジェクトやパッション、ピア、そしてプレイの力を記録し、はっきりと示していく必要があります。

これは時間と労力をかける価値のあることです。私は人生をそれにかけているし、他の人もそうするといいなと思っています。これこそが、全ての経歴をもつ全ての子どもたちが、全体的でアクティブな参加者として明日のクリエイティブ社会に確実に参加できるようにするための、唯一の方法なのです。